GRADIUS™ 2

ユーザーズ　マニュアル
USER'S MANUAL

RC751

KONAMI

はじめに

不滅のシューティングゲームとして大人気を博している「グラディウス」。この「グラディウス」をベースに、ストーリーを発展させ、内容を大幅にグレードアップしたものがここに完成した「グラディウス2」です。

今回、この「グラディウス2」の開発にあたり、最近とくにユーザーの皆さんから要望の強い「沙羅曼蛇」をどのように取り扱うかと言うことに関して、開発の企画会議で相当の議論を戦わせました。その結果として「沙羅曼蛇」ではない「グラディウス2」の制作を進行するという、自信に満ちあふれた結論に到達した訳です。

「グラディウス2」では、数々の新しい試みを行っています。その一部をご紹介しましょう。

①アーケードゲームに匹敵する音響効果を実現するため、新たにSCC（音響専用ウエーブ音源LSI）を開発しました。これによりMSXのPSG音源をはるかに超越した全8音ポリフォニック音響が実現しました。

②ストーリー重視のゲームデザインを行いました。これによりゲームの奥行き、期待感がグンとアップしました。また、ストーリーに添ったデモンストレーションも圧巻です。

③すべてのMSXユーザーに楽しんでいただくため、MSXにターゲットを合わせました。そこで気になるグラフィックは、と言うとMSX2ソフトかと見間違うほどの高品質。コナミだから可能です。

SCCについて

SCCは、MSXおよびアーケードゲーム用に開発されたウエーブ音源LSIです。

①5つの出力ポートを持ち、MSX音源（PSG）と同時に使用することで全8音ポリフォニック出力が実現します。

②自由に波形を設定するための波形合成データRAMを内蔵し、ゲームに適した波形が自由に作成できる驚異のウエーブ音源LSIです。

③PSGやFM音源では得られない独得な音色の再生が可能です。その音色は、「グラディウス2」で体験して下さい。

④「グラディウス」と「グラディウス2」の相違点

	「グラディウス」	「グラディウス2」
音源用LSI	PSG	SCC+PSG
音響出力ポート	3	8
出力波形	矩形波1種類のみ	32種類

もくじ

ストーリー

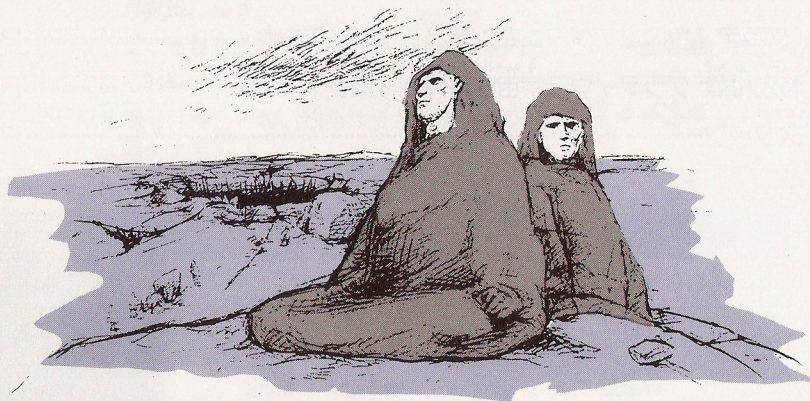
序

グラディウス歴6644年、亜時空星団バクテリアンとの間で勃発した、第一次プラネット・ウォーは、グラディウス史記の中では「北十字戦記」として記されている。この戦いでグラディウス帝国の受けた被害は惑星全体の65％に及び、その大半が帝国都市のある北半球に集中した。しかし、闇に閉ざされた南半球側へのわずかな被害が、後にグラディウス帝国を危機へと導くトリガーとなることを、誰が予見しただろうか。

1

惑星グラディウスは、太陽系から２億８千万㎞離れたところに位置し、その地軸は太陽に対してほぼ水平を保つ。このため、北半球では一年中太陽の恩恵を受け、逆に南半球は常に闇に閉ざされていた。

ここを母星とするグラディウス帝国は、人口約20億人、周囲に７つのネオ・スペースプラントと呼ばれる植民星を持つ。帝国の主要機能は、太陽のあたる北半球側に集中し南半球の開拓はほとんど行われていない。

リーク人は、惑星グラディウスの南半球側に住む唯一の民族であった。彼らの生活形態は原始的ではあったが、他の種族と一線を画するサイコパワーを持っていた。リーク人の持つサイコパワーは、リーク・パワーと呼ばれ、あらゆる動力機器及び生体のエネルギー源として利用可能であることが知られていた。その特異で強靱なパワーは、常に体内に保有する強力で特殊なマグネティック・イオンによって維持され、それゆえ自然界に存在する多種雑多な宇宙線を極度に嫌い、比較的宇宙線量の少ない南半球に住居を求めたのであった。しかし、帝国政府は、原始的な彼らリーク人の存在を憂い、認知を拒否していた。

「北十字戦」におけるグラディウス本星への攻撃で、リーク人居住地域への直接攻撃はほとんどなかったが、流れ弾の爆発時に放出される宇宙放射線の影響によって多くのリーク人が死亡した。この戦いのあと、生き残ったリーク人はわずか12名。しかし、復興に手間取る帝国政府の救助活動がリーク人に及ぶことはなく、その後４名が死亡した。この時を期して、リーク人の帝国に対する不信と憎悪は急速に増大していった。

生き残ったリーク人の中で、もっとも帝国に対して憎悪を抱いたのはヴェノムであった。しばらくして、彼は仲間ら４名と共に帝国政府のある北へ向い、やがて音信は絶えた。こうして残ったリーク人は３名となり、その中にジェイムス＝バートンがいた。ジェイムスは当時３歳、両親を北十字戦で失った孤児であった。

グラディウス歴6645年、リークパワーの研究に着手していたグラディウス帝国宇宙科学庁は、そのパワーの分析と利用価値に関する報告書を完成、その重大性から、リーク人の早期認知を帝国政府に答申した。

この報告に基づき、政府はリーク人の正式認知を決め、リーク人保護政策を打ち出したのに続き、大掛かりなリーク人実態調査を実施した。

しかし、帝国に対して不信感を抱くリーク人たちは、帝国の保護政策に反発、リークパワー研究のため宇宙科学庁に収容されたジェイムスを除く全リーク人が、間もなく帝国政府のもとを去った。ジェイムスは、将来の帝国宇宙空軍への参加を志し、宇宙科学庁に残った。

2

グラディウス歴6647年、第16代皇帝が死去。かわって、ラーズ17世が第17代皇帝の座に就いた。

この頃から、惑星グラディウスを照らし続けてきた太陽に異変が起こった。太陽黒点が消滅し、中心部の温度が異常上昇を始めたのだ。太陽光は次第に青みを増し、光量も増加していった。地表の温度は徐々に上昇し、気候にも変化の兆しが見え始めた。

これらの変化に対する対応は、グラディウスの技術力で十分可能であったが、重大なことはグラディウス帝国の全エネルギー源が、太陽光に含まれるリカベラー粒子を抽出して生成されているという事実であった。太陽の異変によって、リカベラー粒子の抽出は不安定となり、エネルギーの供給に大きな影響が出始めたのであった。

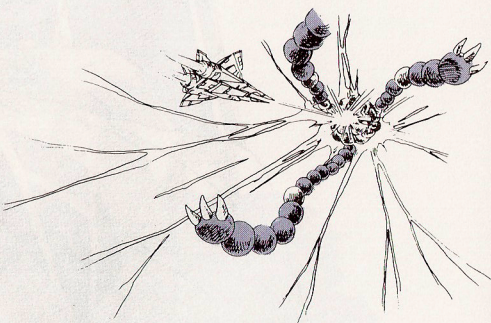
帝国政府は、新しいエネルギー源としてリークパワー応用技術の確立を急いだ。そのためにはリーク人の全面的な協力が必要となってくる。帝国政府が、リーク人の探索、保護政策を急いだのもこういう背景があってのことであった。この政策は、一部リーク人の反発を招いたが、おおむね順調に進行していった。

グラディウス歴6653年、宇宙科学庁は、リークエネルギー生成システムの開発に成功、さらにはリークパワーエンジンを搭載した初めての超時空戦闘機「ビックバイパー」が完成した。

しかし、これと相前後して宇宙科学庁内部では、リーク人技術者とグラディウス人との間の対立が深まった。ジェイムス＝バートンは、両者間の対立を憂い、宇宙科学庁から国防省へと移籍した。

3

グラディウス歴6658年、バクテリアンの再度の襲撃をきっかけに、第二次プラネット・ウォー（「闇の女神戦」）が勃発した。（グラディウス1）

この戦いで、ジェイムス＝バートンはリークパワーエンジンを搭載した超時空戦闘機「ビックバイパー」のパイロットに任命され、激戦の末バクテリア軍の撃退に成功した。

この戦いを契機にリークパワーは大いに注目され民間の研究機関をも巻き込んだ開発競争が激化していった。開発競争が激化してゆく状況のもと、宇宙科学庁初のリーク人の技術庁長官が誕生した。彼こそが、「北十字戦」後、忽然と消え音信を絶った、ヴェノムであった。

ヴェノム長官指揮のもと、エネルギー効率を飛躍的に改善するための「ハイパードライブシステムⅡ」が開発され、このシステムをリークパワーエンジンに応用したサイキック・リークパワー推進装置が実用化されるに至った。国防省は、次期超時空戦闘機への本推進装置の本格的採用を決め、宇宙技術庁は最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」の開発に着手した。

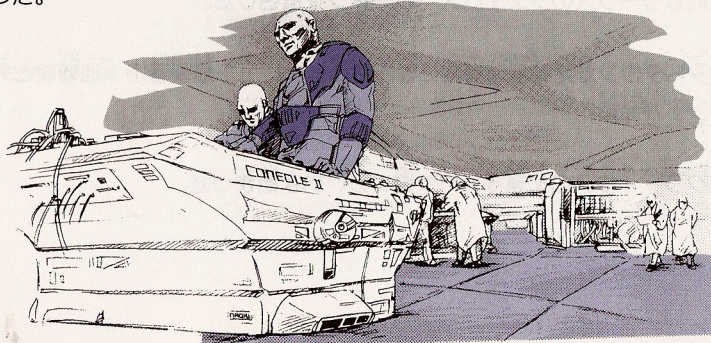
そのような状況の中で帝国政府は、ヴェノムの宇宙科学庁長官就任に対して秘かな疑惑を持ち始め、ヴェノム長官周辺の調査を実施した。時を同じくして、宇宙科学庁内部のリーク人とグラディウス人との対立は静かに、しかし確実に進行していった。

やがてその対立は、宇宙科学庁と帝国政府間の対立へと発展する様相を見せ始め、グラディウス歴6664年、ついに宇宙科学庁によるクーデター勃発に至ったのである。

4

グラディウス歴6664年、宇宙科学庁長官であるヴェノム博士を始めとする10名によるクーデターは、17代皇帝ラーズのグラディウス軍緊急発動により鎮圧された。ヴェノム博士らは逮捕されクーデターは失敗に終った。

軍事裁判ののちヴェノムらは惑星サードへと追放された。しかし、クーデターの影響による政局の混乱は続き、翌6665年、不穏分子の凶弾により皇帝ラーズが暗殺され、さらに帝国政府の後継者争いから政局は混迷の色を深め、事態は最悪を向えた。

この間、ヴェノムら10名は、第三者の荷担によって惑星サードから脱出逃亡し、行方不明となった。

グラディウス歴6665年、政局混迷の中、ヴェノムが帝国宇宙科学庁長官であった頃より開発の進められていた超時空戦闘機「メタリオン」が完成した。

「メタリオン」は、度重なるテストフライトで優秀な性能を如何なく発揮したが、エネルギー増幅システムである「ハイパードライブシステムⅡ」の効果が不安定である事実が指摘された。調査の結果、国防省にもたらされた報告は、ヴェノムが惑星外に持ちだした「バイオコンピュータシステム」との連動が不可欠、というものであった。

グラディウス歴6666年、惑星グラディウスのネオ・スペースプラント７惑星からの通信が一斉に跡絶えた。いわゆる「サイレント・ナイトメア事件」である。帝国政府の調査により、何者かによる侵略であることが判明した。同年後半、侵略の兆候がグラディウス本星へと及ぶに至り、事態は急速に緊迫の度を増していった。侵略者は、バクテリアンの手により復活したヴェノムであった。

ヴェノムは、皇帝ラーズによって惑星サードに追放されたのち、バクテリアンの荷担により惑星シンへと逃れた。バクテリアンは、ヴェノムの野望を利用することで、惑星グラディウス侵攻の実現を狙っていた。バクテリアンは、ヴェノムに対してリーク人特有の超能力を最大限に引き出すため、大掛かりなサイボーグ手術を施した。

惑星シンにベースを構えた新生ヴェノムは、７つのスペースプラントを次々と侵略し、今まさにグラディウス本星に魔の手を延しつつあった。

グラディウス帝国政府は、新開発スペース・ファイター「メタリオン」の出動を決めた。しかし、エネルギー増幅システムに不安材料のある「メタリオン」を駆っての出撃は冒険であった。ヴェノムの持ちだした「バイオ・コンピュータ・システム」とのリンクを試みながら、ヴェノム艦隊を撃ち倒さなければならない。その重要かつ困難な使命を帯びたパイロットに、帝国政府首脳は、「ビックバイパー」の元パイロットでありヴェノムと同じリーク人のジェイムス＝バートンを指名した。

カウントダウンが発進管制基地に響き渡る。――――爆裂音！　地響きと共に、「メタリオン」が発進。

惑星グラディウスの命運をかけた闘いが、いま始まった。

年表

グラディウス暦 6641年　ジェイムス＝バートン誕生。

グラディウス暦 6644年　惑星グラディウス、亜時空星団バクテリアンからの攻撃を受ける（第一次プラネットウォー）。グラディウス史記に「北十字戦」として記述される。

グラディウス暦 6645年
●グラディウス帝国政府、リーク人の保護政策を決める。

グラディウス暦 6647年
●グラディウス帝国16代皇帝死去。ラーズ17世が17代皇帝となる。

グラディウス暦 6652年
●太陽に異変。太陽光に含まれる高エネルギー源リカベラー粒子の減少が確認される。

グラディウス暦 6653年
●宇宙科学庁、超時空戦闘機「ビックバイパー」の開発に成功。

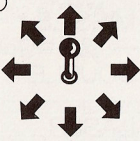
グラディウス暦 6658年
●亜時空星団バクテリアンの再攻撃で、第二次プラネットウォー勃発。グラディウス帝国国防省は、超時空戦闘機「ビックバイパー」を発進。パイロットには弱冠17歳のジェイムス＝バートンを任命する。
●グラディウス軍、バクテリアンに圧勝する。

グラディウス暦 6660年
●宇宙科学庁長官にリーク人ヴェノム博士が着任。
●ヴェノム長官の指揮のもと、次期超時空戦闘機「メタリオン」の開発に着手。

グラディウス暦 6664年
●宇宙科学庁長官ヴェノムら10名によるクーデターが発生。皇帝ラーズはグラディウス軍の出動によりクーデターを鎮圧。ヴェノムら10名は逮捕され、クーデターは失敗。惑星サードへ追放される。

グラディウス暦 6665年
●グラディウス帝国17代皇帝ラーズ死去。ヴェノムら10名は、惑星サードから脱出逃亡。帝国軍の必死の捜索にもかかわらず行方不明となる。
●超時空戦闘機「メタリオン」完成。

グラディウス暦 6666年
●「サイレント・ナイトメア事件」発生。惑星グラディウスのスペースプラント7惑星からの通信が一斉に跡絶える。国防省の調査によりヴェノムによる侵略であることが判明。
●グラディウス帝国政府首脳は、「メタリオン」出動を正式決定。パイロットには「ビックバイパー」の元パイロット・ジェイムス＝バートンを選出。

遊び方

①このゲームは、1人または2人で遊べます。2人の場合は、交代でプレイします。

②キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。

③カーソルキー（又はジョイスティック）で1人プレイか2人プレイかを選びます。

④スペースキー又は、ショットボタンを押すとゲームがスタートします。

⑤プレイヤーの持ち数は、３機です。10万点ごとに１機増えます。

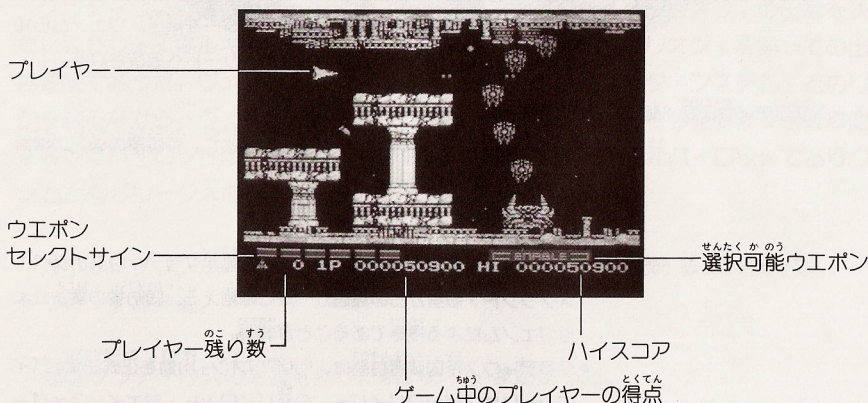
⑥プレイヤーは、敵や敵の撃った弾、地形に当ると爆発して１機失います。

⑦プレイヤーは、次々と襲ってくる敵とその攻撃をかわし、ステージを進めます。母艦が登場したら、核を破壊して動きを止め、母艦内部へ侵入して下さい。母艦内部のラストシーンまでたどり着くと、パワーアップが追加され（追加されない場合もある）ステージクリアとなります。母艦を倒した後、敵や地形に当ってアウトになった場合は、次のステージに進めますがパワーアップは入手できません。

⑧プレイヤーの攻撃は、パワーカプセルを取り、パワーアップすることによって変化します。パワーカプセルは、赤い敵や、編隊でやってくる敵を全て破壊すると出現します。

⑨ゲームを一時中断したい時は、 F1 キーを押して下さい。ゲームを再開する時は、もう一度 F1 キーを押して下さい。

⑩ゲームオーバーになった場所から再開したい時は、ゲームオーバーの音楽が流れている間に F5 キーを押して下さい。

⑪ゲーム画面

操作方法

①キーボード使用の場合は、プレイヤー1、プレイヤー2とも同じキーで操作します。
②ジョイスティック使用の場合は、プレイヤー1、プレイヤー2ともポート1（またはポートA）に接続されているジョイスティックを交代で使用します。ポート2（またはポートB）に接続されたジョイスティックは使用できませんので御注意下さい。
③使用する操作キーは、下表の通りです。

操　　作	キーボード	ジョイスティック
8方向移動	（カーソルキー）	（レバー）
ショット	スペース キー	トリガーA
パワーアップ	M または N キー	トリガーB

パワーアップ

赤いパワーカプセルを取ると画面下のウエポン・セレクトサインが変わり、いま取得できる武器が表示されます。希望するウエポンのセレクトサインが光ったら、パワーアップボタン（Mまたは Nキー、トリガーB）を押して下さい。

(1)標準装備

赤いパワーカプセルを取ることで装備できます。（6種類）

1	SPEED UP	最高8段階までスピードアップ可能。
2	MISSILE	地上攻撃用ミサイル。2段階のスピードアップが可能。
3	DOUBLE	2方向ビーム砲。上方にいる敵への攻撃に有効。
4	LASER	貫通力のあるレーザービーム砲。2段階まで長くできる。
5	OPTION	攻撃可能なプレイヤー分身。最大2体の装着が可能。
6	FORCE FIELD	敵及び弾に対して10発まで耐えることが可能なバリアー。バリアーが破られる直前でカラーが赤くなる。

(2)アイテム

画面上にあらかじめ設定されたアイテムを取ることで、一定時間の特殊効果が得られます。（4種類）

1	ベクトルレーザー	縦型の拡散レーザーが発射可能。
2	オプションリング	オプションがプレイヤーの回りを旋回。
3	エネミースロー	敵のスピードが半分になる。
4	ロータリードリル	生体粒子の中を突き進める。

⑶特殊兵器

敵母艦内部に存在するエネルギー増幅システムを入手することで、特殊兵器の装備が可能になります。（7種類）

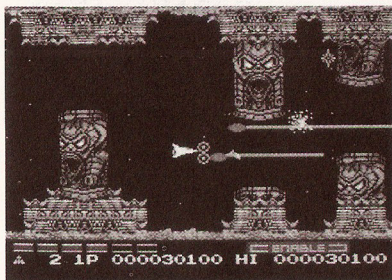
1	アップレーザー No.1、No.2	上方にレーザーを発射できるユニット。アップレーザーNo.1は固定幅レーザー、アップレーザーNo.2は拡散レーザーになっている。
2	ダウンレーザー No.1、No.2	下方にレーザーを発射できるユニット。ダウンレーザーNo.1は固定幅レーザー、ダウンレーザーNo.2は拡散レーザーになっている。
3	ナパームミサイル	敵に当たると爆発し、その爆風で敵をやっつける事ができる。
4	リフレックスリング	自機の前方を縦方向に追従するリング。
5	エクステンド・レーザー	通常レーザーより太いレーザー。
6	バックビーム	自機の後方への攻撃ができる。
7	ファイヤーブラスター	炎。ショットし続けると縮まない。

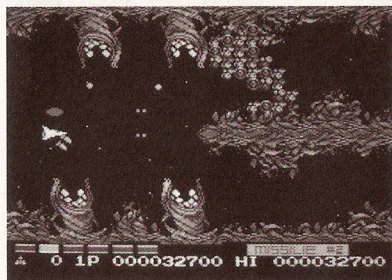
⑷パワーアップの注意点

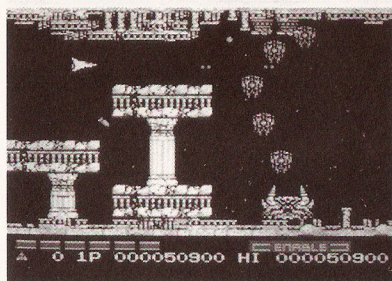
パワーアップ増強ユニットの構造特性上、同時に持てるパワーアップには制限があります。下の図のA～C群については各1種類のパワーアップしか装備できません。

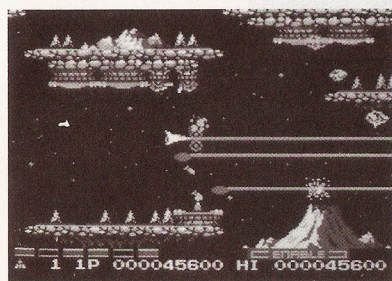
A群	ノーマル・ビーム、ノーマル・レーザー、エクステンド・レーザー、リフレックス・リング、ファイヤー・ブラスター、ダブル・ビーム、ベクトルレーザー	の中から1つだけ
B群	ミサイル、ナパームミサイル、ダウンレーザー	の中から1つだけ
C群	アップレーザー、ダウンレーザー、ダブルビーム、バックビーム	の中から1つだけ

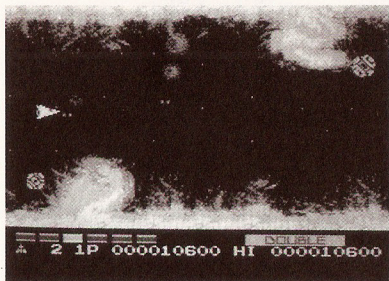
ステージ紹介

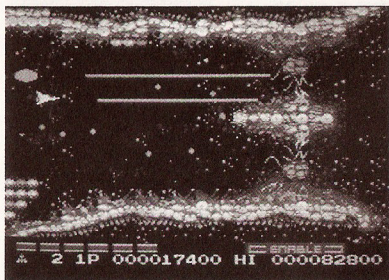
★★★侵略されたスペースプラント

第一惑星（巨像惑星）

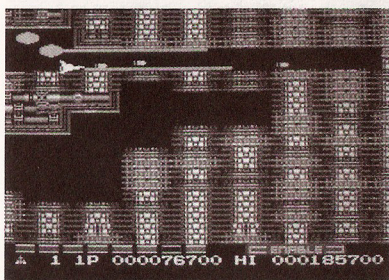
古代リークの文明都市が栄えていた惑星。リーク人は、このアウトレイジを使い、長距離の移動を行ったという。ヴェノムは、アウトレイジを回転移動砲台「ソッド」に改造し、無差別殺りくを可能とした。

第二惑星（植物惑星）

惑星グラディウスの食物プラントとなる星で、グラディウスの食料源の約65%を賄っていた。しかし、ヴェノムの手により改造が施された巨大植物群はバイオコントローラーに制御され、侵入者をキャッチすると同時に開花し有毒胞子を撒き散らす。

第三惑星（古代惑星）

惑星グラディウスよりも前からの知的文明が存在していた星。リーク人のルーツがここにあるとされるが、いまだ解明には至っていない。グラディウス学術調査隊の一行が、ベースを構え遺跡の学術調査を行っていたが、その複雑な遺跡構造のため、やがて次々と行方不明となった。ヴェノムの改造により遺跡そのものがワナとなり、「メタリオン」の行く手をさえぎる。

第四惑星（浮遊大陸）

7つの惑星のなかで最も小さな惑星で、有史以前の大地殻変動によって誕生した浮遊大陸が惑星本星の周囲を取り囲む。浮遊大陸は自然の要塞となり、格好の前進基地であった。この惑星はちょうどカトゥーラ星によって太陽光線がさえぎられる為、一年を通して極寒、暗黒の世界が続く。ヴェノムは、浮遊大陸の各所に感応レーザー砲台を設置し、地獄の難所とした。

第五惑星（炎の惑星）

超高密度物体により構成された重惑星に1600万本もの有核ミサイルを撃ち込んでエネルギーを充填した人工太陽惑星。各植民星の重要なエネルギー供給基地でもあった。ヴェノムの手によりプロミネンスの制御システムが破壊され、強力な火炎兵器惑星と化した。

第六惑星（生命惑星）

グラディウス帝国がバイオテクノロジー研究を行う為のサンプル惑星であった。ヴェノムにより細胞核分裂が高速かつ変速的に行われる増殖惑星へと改造された。

第七惑星（要塞惑星）

もともとは惑星グラディウスの遊撃スペースベースとして開拓された。ヴェノムはこの基地を特殊プラズマ鋼で覆い、侵入者が容易に入り込めないように改造した。

大型母船ヴェノム艦

惑星サードから逃亡したヴェノムが、バクテリアンの荷担のもと、自らの技術力の粋を結集して造り上げた巨大な大型母艦である。惑星グラディウスへの復讐に執念を燃やすヴェノムが、常時作戦を構築し配下を指揮する作戦本部でもある。ヴェノム艦隊の侵略から惑星グラディウスを救うためには、7つの植民星を奪還するとともにこのヴェノム艦を破壊する必要がある。はたして、このヴェノム艦はどこに潜んでいるのだろうか。また、その弱点はあるのか。総てが謎である。

ゲームの進行

「グラディウス2」のゲーム進行は次のようになっています。よく読んでヴェノムとの戦いを有利に進めて下さい。

1．スペースプラントでの闘い

⬇

2．母艦との闘い

⬇
⬇

★敵の母艦をスピーディーに倒すほど特殊兵器の入手が容易になります。

3．エネルギー増幅装置の入手（特殊兵器の入手）

⬇
⬇
⬇
⬇
⬇

★敵の母艦を倒した後、核を突き破って母艦内部に侵入します。敵の母艦中心部にはエネルギー増幅装置があり、これを手に入れる事によって新たな武器（特殊兵器）がパワーアップウエポンとして選択可能になります。

次のステージへと進む

以上のような要領でステージを1から7まで進めて下さい。ステージ7の要塞惑星を破壊クリアすると……。果して何が待ち受けているのでしょうか。

それは、ゲームをプレイしてからのお楽しみ。思う存分「グラディウス2」のファンタジックワールドを満喫してください。

（注意事項）

●特殊兵器が入手できる条件はゲームの進行によって左右されます。どのような条件で特殊兵器が入手できるかよく研究してください。

●敵の母艦を倒したあとに敵や地形に接触してアウトになると、プレイヤーを一機失って次のステージに進みます。この場合、特殊兵器は入手できません。

テクニック

侵略されたスペースプラントを奪回するには、様々な方法がありますが、ここでは通称コナミのパソコンゲーム攻略家の攻略テクニックの一端を紹介しましょう。

第一惑星（巨像惑星）	まずパワーアップを確実に行うこと。（スピードアップ×2➡ミサイル➡オプションの順）また、上下するソッドの出現時に当たらないよう注意。
第二惑星（植物惑星）	伸びてくる怪奇植物を確実にやっつけて行けば難しくない。ステージ後半の伸長植物では、レーザーを装備しポジションを画面の前方に取るといい。
第三惑星（古代惑星）	柱は早めに最優先で破壊して行くこと。追いつめられて死なないように。最後の母艦は、レーザーを避けることだけに注意して弾を撃ち続けて倒す。
第四惑星（浮遊大陸）	このステージではバリアが欲しい。最初に装備すること。レーザーを撃ってくる砲台はわざと近づいて砲身を出させて早目に倒すと楽である。 最終ボスの母艦は移動が俊敏で最初とまどうが、2～3以上のスピードアップをして、母艦が突入してきたらスリットの間に入り込んで倒すと早い。
第五惑星（炎の惑星）	このステージでは、装備がない場合画面の中央にいてはダメ。炎に埋まるくらいにギリギリ下の所で思いきり弾を連射する。炎の玉を撃ちだすプロミネンスは、反対側の真下にいると交しやすい。母艦攻略法はステージ4と同じ。
第六惑星（生命惑星）	途中の上下から挟んでくる生体粒子は画面の左端に下がって弾を撃っているだけでOK。レーザーがあればもっと良い。 せまい所は後ろにオプションを2個たらしてミサイルとアップレーザーを撃っていると簡単。最後のボスのところでは真ん中の生体粒子を残しておくと敵の弾を防いでくれて便利。
第七惑星（要塞惑星）	そんなに難しくない。パワーアップを確実にすればOK。 ①ミサイル：最初が楽になる。②オプション：レーザーと共に必要。③レーザー：二つ目のオプションよりこちらを先に取る。④アップレーザー：あれば非常に便利。

登場人物プロフィール

★★ジェイムス＝バートン

グラディウス暦6641年、惑星グラディウスに生まれる。リーク人。3歳の時、バクテリアンとの戦いで両親を亡くす。

グラディウス暦6645年、帝国政府のリーク人保護政策の一環として政府機関に収容され、そのまま宇宙科学庁に留る。グラディウス暦6653年、12歳の時国防省に入省。両親を奪ったバクテリアンを倒す夢をもって、帝国宇宙空軍に配属された。

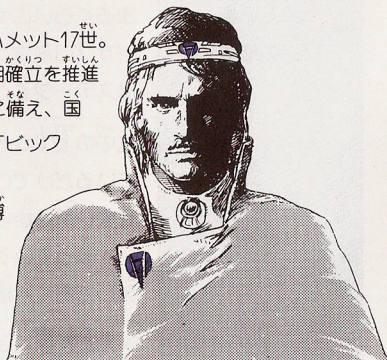
グラディウス暦6658年、第二次プラネット・ウォー勃発。このとき、超時空戦闘機「ビックバイパー」のパイロットに任命され、バクテリアン軍撃退に成功する。このときの功績をもって、弱冠17歳ながら少佐に昇格。その後、惑星間紛争の解決にあたるため第7スペースプラントに駐留する。

グラディウス暦6663年、任務を終えてグラディウス本星に帰還、このとき帝国宇宙空軍大佐に昇格。

そして、グラディウス暦6666年、ヴェノムの侵略を阻止するため、最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」パイロットとして、惑星シンに向けてグラディウス星を発進した。

★★皇帝ラーズ

グラディウス暦6647年、第17代皇帝に即位。本名ラーズ＝ハメット17世。新エネルギー源としてリークパワーに注目し、応用技術の早期確立を推進した。同時に、驚異の存在と化していたバクテリアンの侵攻に備え、国防システム体系の整備を断行、その一環として超時空戦闘機「ビックバイパー」「メタリオン」開発を指令した。

グラディウス暦6664年、宇宙科学庁長官であったヴェノム博士のクーデターを鎮圧し、惑星サードへと追放した。しかし、このクーデターをきっかけに政局は混乱し、厳戒令を発令して事態の収拾に乗り出したが、翌6665年、不隠分子の凶弾によって暗殺された。

★★グラディウス史記

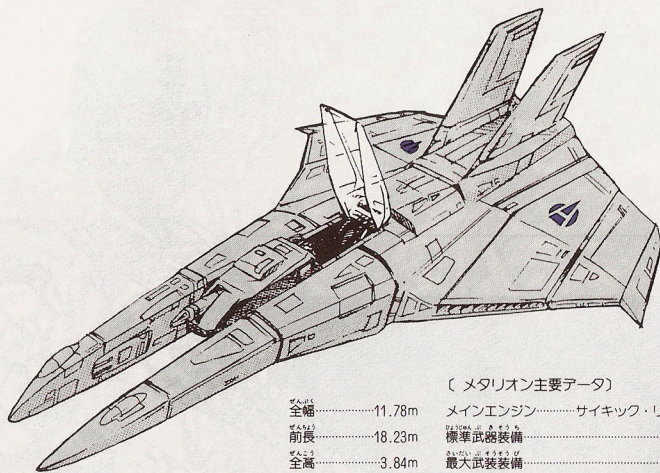
惑星グラディウスで起こった出来事を記録する公式歴史書。歴代皇帝が著述する。第17代皇帝ラーズは、「グラディウス史記XII」を記した。

★★超時空戦闘機「メタリオン」

（「メタリオン開発記録」より抜粋）

グラディウス暦6665年、ネルバ基地。スペースシャトル用第12番滑走路。その端に急造された整備ハンガーより純白の機体が一機引き出されつつあった。機体には、改良ハイパードライブシステムII（サイキック・リークパワー推進装置）が搭載されている。今回のテストフライトは、このシステムの性能面評価のため実施される。数回のテストフライトでハイパードライブシステムIIの効果が不安定であることが指摘され「メタリオン」100%完成のための最重要課題となっていた。

グラディウス標準時26時18分、その機体は４機のエスコート用C－42と観測用R－27を従え、大地の束縛より解き放たれた。

〔メタリオン主要データ〕

項目	値	項目	値
全幅	11.78m	メインエンジン	サイキック・リークパワー推進装置
前長	18.23m	標準武器装備	5
全高	3.84m	最大武装装備	16
自重	13.2t	最大速度	ワープ40
定員	1名	巡航速度	ワープ8

超時空戦闘機「メタリオン」は、新エネルギー源として注目を集めているリークパワーをさらにハイパードライブシステムIIによってエネルギー効率を飛躍的に改善したサイキック・リークパワー推進装置を初めて搭載したスペースファイターである。

驚異の存在と化していたバクテリアンの侵攻に備え、超時空戦闘機「ビックバイパー」に次いで開発が進められてきた。皇帝ラーズの指令によって、宇宙科学庁長官であったヴェノム博士が開発にあたった。サイキック・リークパワー推進装置の最終調整を残した時点で、ヴェノムらがクーデター失敗で追放されたため、宇宙科学庁のその後の調整作業は思うように進まず、未完成のままとなっている。

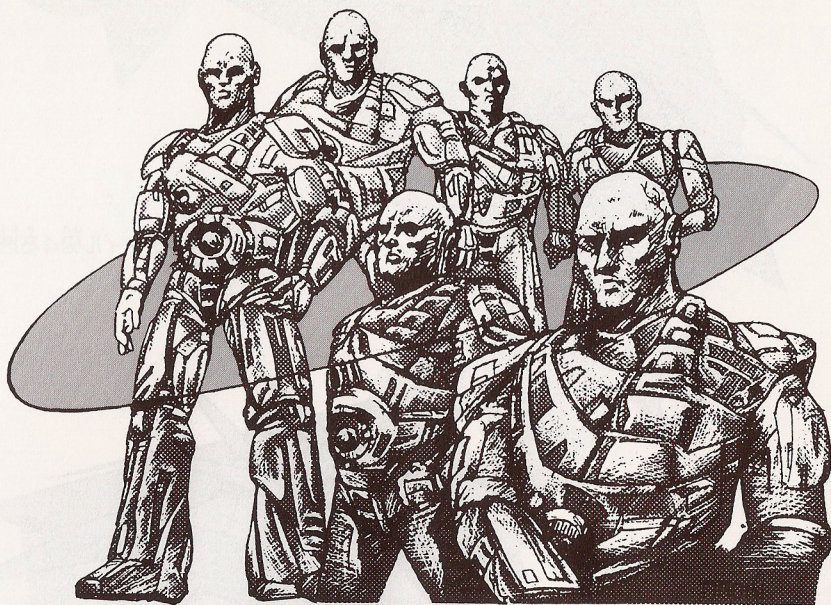
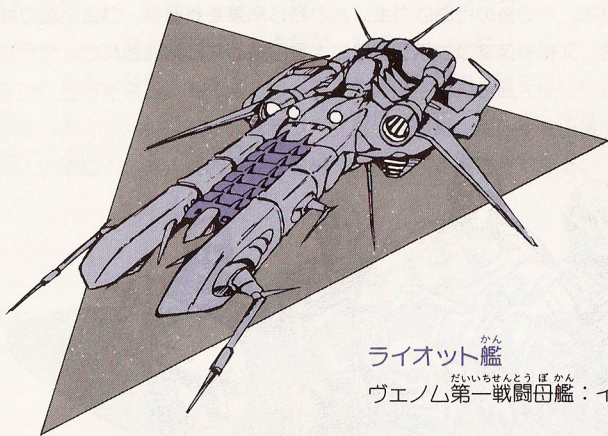
★★ヴェノム博士

グラディウス暦6625年、惑星グラディウスに生まれる。リーク人。科学者。
元・惑星グラディウス宇宙科学庁長官。側近ら10名とともにクーデターを起こすが皇帝ラーズにより鎮圧され、惑星サードへと追放される。

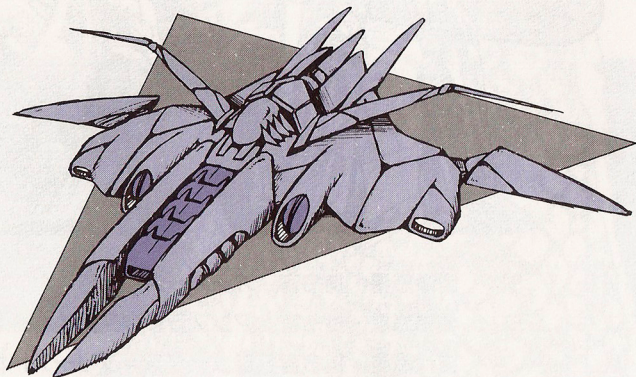
グラディウス暦6665年、亜時空星団バクテリアンの援助を得て、惑星サードから脱出の後、惑星シンに基地を建設。その後、リーク人の超潜在能力を最大限に引き出すための改造手術を受け、惑星グラディウスのスペースプラント7惑星を侵略、魔の手を母星グラディウスへと延し始めた。

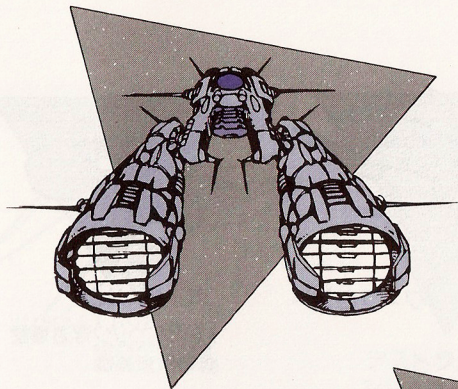
超人的頭脳と、非人間的残虐さを持つ、恐るべき侵略者である。

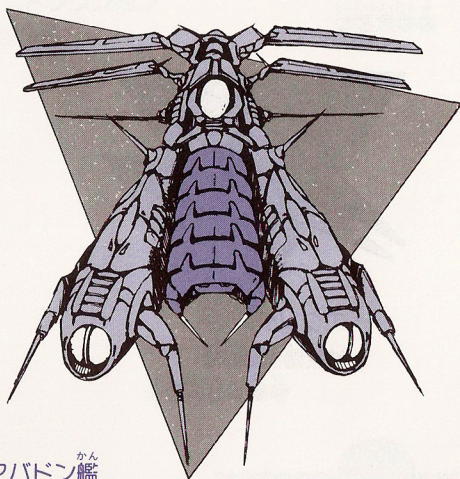
★★ヴェノム側近

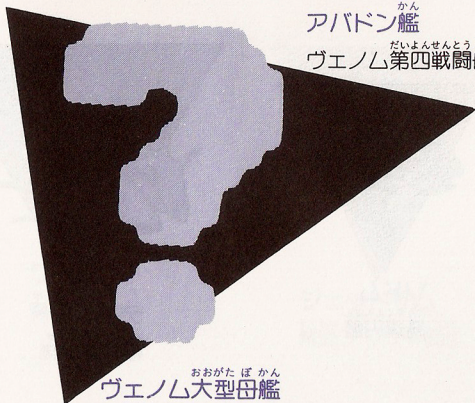
宇宙科学庁でヴェノム博士とともにリークパワーの開発にあたったリーク人たちはグラディウス暦6664年ヴェノムと共に帝国政府に対しクーデターを起こした。結局、クーデターは失敗に終わり惑星サードへと追放された。その後の行動はヴェノムと同じ軌跡をたどり、ヴェノムの惑星グラディウス侵攻にあたって、スペースプラント7惑星に大型母艦と共に配備された。

巨像惑星・指令官　オーバーキル大佐
植物惑星・指令官　アンスラックス大佐
古代惑星・指令官　ジューダス＝プリースト将軍
浮遊惑星・指令官　モーターヘッド大佐
炎の惑星・指令官　テスタメント中佐
要塞惑星・指令官　トータルデス大佐

大型母艦

ライオット艦

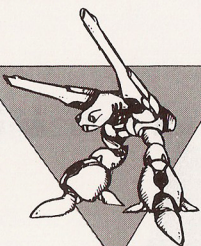
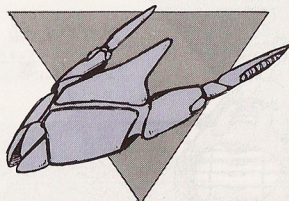
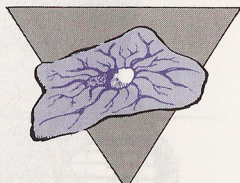
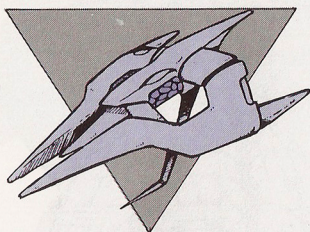
ヴェノム第一戦闘母艦：イオンミサイル砲４基搭載

ミスフィッツ艦

ヴェノム第二戦闘母艦：イオンレーザー砲４基搭載

メイヘム艦

ヴェノム第三戦闘母艦：磁気イオン砲２基搭載

アバドン艦

ヴェノム第四戦闘母艦：巨大感応レーザー砲搭載

ヴェノム大型母艦

ヴェノム作戦指令母艦

小型戦艦／武装機器

ランニング＝ワイルド
歩行型対空砲撃ロボット

アグノスティック＝フロント
遊撃偵察機

フロットサム
バイオニック浮遊爆雷

エクソダス
時空間移動爆雷

ソアー
スクランブル戦闘機

ヴォイヴォド
機動偵察機

ソドム
高速円盤

ディッガー
標準哨戒機

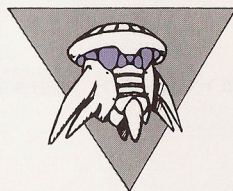
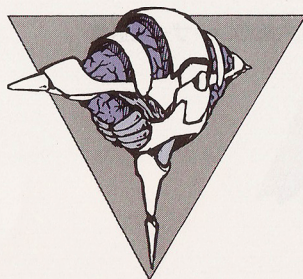
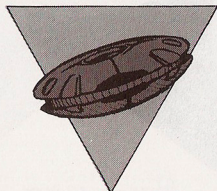
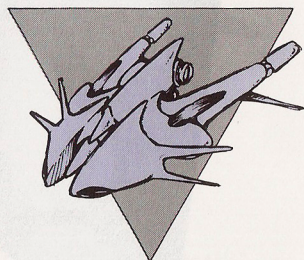
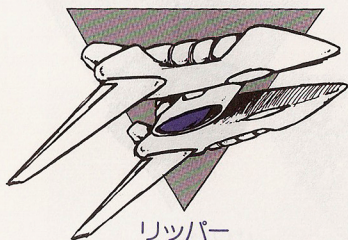
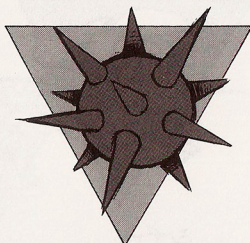
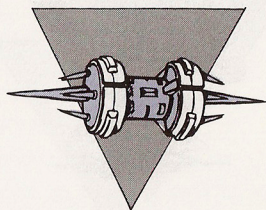
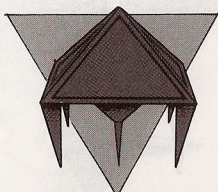
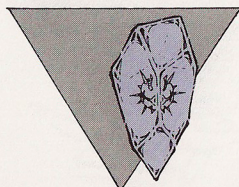
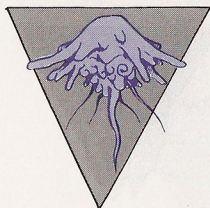
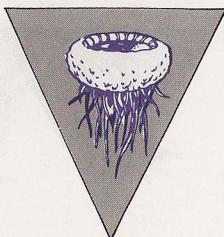
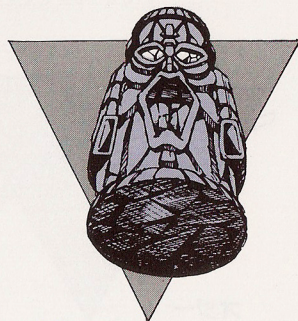
リッパー
超高速爆撃機

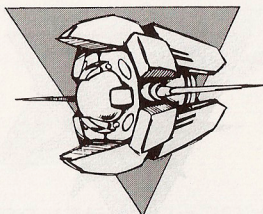
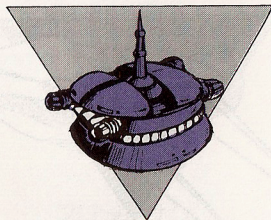
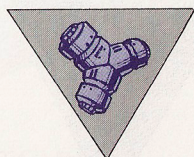
デストラクション
誘導機雷

キール
戦略爆撃機

メイス
小型円盤

ダイアモンドヘッド
超低温移動爆雷

ワスプ
有機抗体

ジェットサム
特殊プラズマ抗体

ソッド
リークパワードイオン砲台

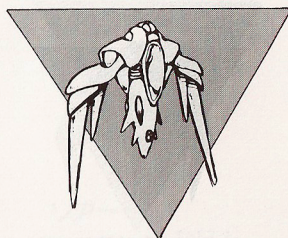
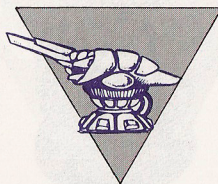
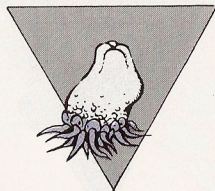
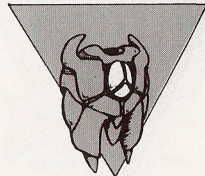
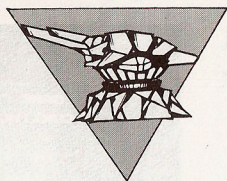
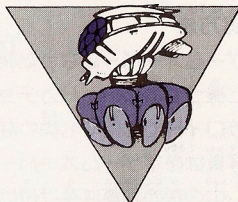
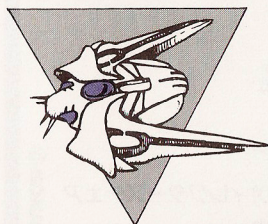
オンスロート
バイオニックイオン砲台

シナー
遠隔操作爆雷

バソリー
感応レーザー砲台

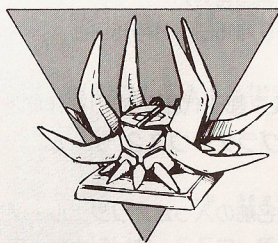
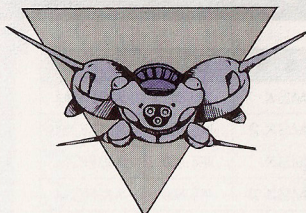
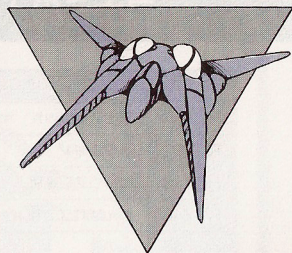
トリニティー
スクランブル戦闘機

マシーンヘッド
戦術哨戒機

オジー
対空イオン砲台

リジー
有機イオン砲台

ダークエンジェル
スクランブル爆雷

プラズマティックス
ハイパーイオン砲台

タンカード
全領域無人砲台

イートロープ
突撃戦闘攻撃機

デスロウ
スクランブルハッチ

D. R. I.
対突迎撃型戦闘機

アバトワール
早期警戒機

グラディウス2 ゲームコンテスト応募要項

熱狂的なグラディウスファンに熱いお知らせだ。人気沸騰の「グラディウス2」のゲームコンテストが2カ月に渡って開催されるぞ。応募方法は簡単。ゲームオーバーの写真を撮ってコナミへ送ってくれるだけでOK。すてきな賞品が君を待っている。詳しくは下の応募方法を見てほしい。

★応募方法

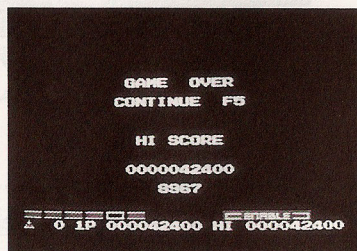
1．ゲームオーバーになった時に出る右の画面を写真に撮って欲しい。バカチョンでも一眼レフでもポラロイドでも何でも構わない。

2．写真は必ずゲームオーバー画面であること。ゲーム中の画面写真は受け付けないので注意すること。

3．「コナミの10倍カートリッジ」や、隠しコマンドなどを使ってゲームをしたものは失格になるので注意すること。フェアにゆこう。

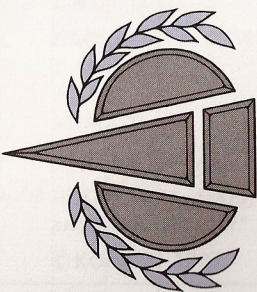
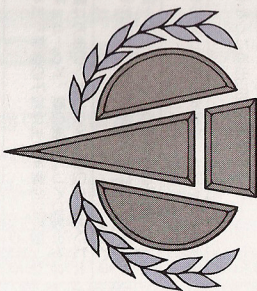
4．応募期間（消印有効）
　昭和62年9月15日～11月15日迄

5．応募先
　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱
　「グラディウス2 ゲームコンテスト」係

6．賞品
　1位：君の名前の入ったオリジナル・グラディウス・ディレクターズチェア
　2位：グラディウス2・オリジナル・ウインドブレーカー
　3位：グラディウス2・オリジナル・ナップサック
　1位～2000位までの上位2000名にネーム入りライセンスカードを発行します。

コナミの人気MSXソフトデータ

形式	名称	発売日	機種	価格	ROM
RC752	F1スピリット	9月下旬	MSX	未定	メガROM
RC750	メタルギア	発売中	MSX2	¥5,800	メガROM
RC749	ガリウスの迷宮	発売中	MSX	¥4,980	メガROM
RC748	がんばれゴエモン	発売中	MSX2	¥5,800	メガROM
RC747	火の鳥	発売中	MSX2	¥5,800	メガROM
RC746	Qバート	発売中	MSX	¥4,800	32KB
RC745	キングコング2	発売中	MSX2	¥5,800	メガROM
RC744	悪魔城ドラキュラ	発売中	MSX2	¥5,800	メガROM
RC743	夢大陸アドベンチャー	発売中	MSX	¥4,980	メガROM
RC742	グラディウス	発売中	MSX	¥4,980	メガROM

グラディウス軍特別隊員証

■太い実線で切り取り、三ッ折りにしてカードケースや定期券入れなどに入れて使用してください。

作戦遂行のポイント

ステージ	ポイント
1	スピード×2、ミサイル×2、レーザー×2、オプション×2、バリアを装備するよう心掛けるべし。
2	天井のオンスロートを狙い撃ちし、地上のオンスロートはミサイルで破壊する。伸長植物のシーンでは、レーザーを装備し前に出ることを心掛けるべし。
3	石柱は、早め早めに破壊するべし。地形をよく読み頭脳的な攻略を行うべし。
4	バリアを最初に装備すること。レーザー砲台に対しては、わざと近づき砲身を出させてから破壊するべし。
5	オプションを2体、メタリオンの後方に配置させながら進むべし。最後の敵「ドゥーム」攻撃の際は、前方に位置する生体粒子の破壊方法を工夫すること。
6	地上ギリギリのラインまで降下しビームを連射するべし。炎の噴出口の真下にメタリオンを操作すると有効。
7	2層構造のシーンではアップレーザーとオプションを装備せよ。オプションバリアのつなぎ取りで活路を開け。
ヴェノム艦	常に前進あるのみ。シャーターに押し潰されないよう注意せよ。エクソダス発生時に素早く脱出すること。

作戦記入欄

この欄には、君の発見したテクニックや隠しコマンド、エクストラ・ステージへの侵入方法などを記入してください。

NOTE

功績記録表

HI-SCORE	DATE	CLASS
1 PTS	. .	
2 PTS	. .	
3 PTS	. .	
4 PTS	. .	
5 PTS	. .	
6 PTS	. .	
7 PTS	. .	

SCORE	CLASS
7000100～	3A : (General)
5000100～7000000	AA : (Colonel)
1000100～5000000	A : (Captain)
500100～1000000	B : (Master Sergeant)
100100～500000	C : (Technical Sergeant)
50100～100000	D : (Staff Sergeant)
0～50000	E : (Beginner)

開発スタッフ

GAME DESIGN	NAOKI MATSUI
PROGRAM	K. NAGAE (TOTAL DIRECTOR) Y. HALKI (MAIN PROGRAMMER) T. OKA K. OZAWA
GRAPHIC	N. MATSUI (TOTAL DIRECTOR) T. MIYOSHI AZUSA KYOKO R. SHOGAKI
SOUND	MOAI SASAKI (TOTAL DIRECTOR) NORIKO SATOE K. UEHARA M. FURUKAWA S. TAKENOUCHI I. MIZUTANI
MANUAL	NAOKI MATSUI (TOTAL DIRECTOR) T. MIYOSHI AZUSA KUMAZO
SUPERVISER	AKIHIKO NAGATA
SPECIAL THANKS	ROOM 1001, 1005, 1007, 1013 and CHIE "LOVELY" KAJIKAWA

★カシオPV7では、パソコンスロットのコネクターに音響端子が付いていないため、SCCの音が出ません。専用の拡張スロットボックスを使用して下さい。

★カシオMX101、MX10、サンヨーMPC-1、MPC-25FD、日立MB-H3等はPSGとSCCの音のバランスが悪くなります。ゲームの進行には影響はありません。

●落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。

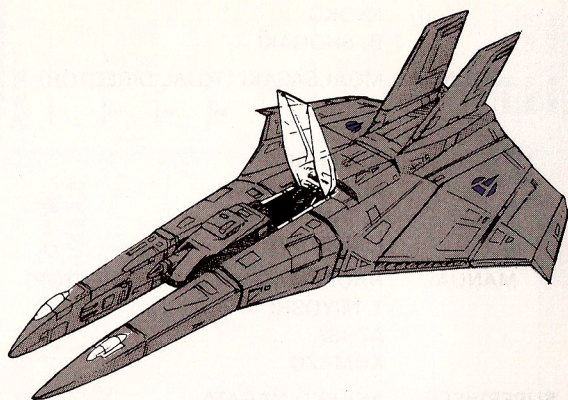
●この製品は、MSXおよびMSX2規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。

●カートリッジを着脱する時は必ず本体電源をOFFにして下さい。

●精密機器ですから絶対分解しないで下さい。

●長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10～20分の休憩をしましょう。

●この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。

●この作品のゲーム進行や内容に関する質問には一切お答えできません。

コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)